



La tentative d'évasion ayant réussi, nos compagnons apprécient leur liberté. Mais leur temps est compté. ils doivent prouver leur innocence le plus rapidement possible.

En effet depuis la destitution de Conan, la révolte gronde. Elle est entretenue par les sorciers félons à grand coups de calomnies. Après avoir pris quelque repos, Conan et ses compagnons étudient la preuve dérobée au Capitaine. Ils y découvrent que Zaporavo, un mercenaire Zingaréen, a été acheté par les comploteurs pour fabriquer une fausse preuve.

-Je sais où se trouve ce mécréant!!! s'exclame Constantius, fidèle aide de camp de Conan.

-J'ai appris par notre ami Shentu qu'il se trouve en Khitaï. Il rend visite au sorcier Shuang Mian et lui a rapporté un bien précieux. Le sorcier lui accorde asile dans sa tour de Paikang et met sa garde personnelle à son service. poursuit-il.

-Se pourrait-il qu'il fasse partie du complot? se demande Conan. Puis s'exprimant à haute voix, il déclare:-Il nous faut absolument récupérer cette fausse preuve pour nous disculper.

Il espère également que le présent amené par le pirate soit les légendaires bottes de Kordava. Si c'est le cas, il compte bien s'en emparer. Ni une ni deux, Conan et son équipe partent pour la lointaine Khitaï, à la recherche de leur innocence...



Objectifs



Pour gagner le Héros porteur de la fausse preuve doit fuir de la tour avant la fin du tour 7.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher la fausse preuve de quitter la tour avant la fin du tour 7.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Contantius Le héros conserve l'équipement récupéré lors du dernier scénario.
- Kerimshah Le héros conserve l'équipement récupéré lors du dernier scénario.
- Conan le Vagabond Le héros conserve l'équipement récupéré lors du dernier scénario.
- Valkyrie Le héros conserve l'équipement récupéré lors du dernier scénario.
- Pelias (3 sort(s) : Halo de Set, Main de Bel, Porté par le vent) Le héros conserve l'équipement récupéré lors du dernier scénario. Le Halo de Mithra n'est pas activé au début du scénario.
- Taramis (2 sort(s) : Caresse de Bel, Rage de Bori) Le héros conserve l'équipement récupéré lors du dernier scénario.

 Les Héros débutent avec 7 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 8 en zone de Fatigue. Il récupère x gemmes par tour.



Renforts : 4 points de renfort.

Les pirates faisant partie de l'escorte personnelle de Zaporavo, ils ne peuvent être appelé en renfort.

Marche forcée : L'Overlord choisit une tuile. Toutes les figurines de la tuile gagnent leurs base de point de mouvements.

Feu à volonté : Toutes les troupes de l'Overlord peuvent effectuer une attaque à distance gratuite si elles en ont la possibilité.



7 PV



 Les Héros démarrent sur la zone marqué d'un astérisque. La grille présente dans la zone des héros permet d'accéder au niv.0 sur la zone marquée d'un astérisque.

Règles spéciales

Grand plongeon : un Héros présent dans les zones  peut essayer de sauter dans l'étang en contrebas. Pour cela, il doit se déplacer hors de la case et dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour plonger. Sauter dans l'étang inflige  sans défense possible et si la figurine possède la compétence saut.

Mur de pierre : un personnage disposant de la compétence « Défoncer Parois » ne peut pas défoncer les parois extérieures de la tour et les murs en pierres.

Fenêtres : les fenêtres au niveau « 2 » et « 3 » donnent une ligne de vue sur les zones à l'extérieur de la tour du niveau « 1 » directement placées à la verticale de celles-ci.

Escalade : un personnage ayant la compétence Escalade peut : • passer du niveau « 1 » au niveau « 2 » (et inversement) en grimpant par l'arbre pour 1 point de mouvement supplémentaire, • passer du niveau « 2 » à « 3 » (et inversement) ou du niveau « 3 » à « 4 » (et inversement) en grimpant par l'extérieur de la tour pour 2 points de mouvement supplémentaires.

Table et escaliers : les escaliers donnent un bonus de surplomb sur les zones situées en contrebas. Il est possible de monter sur la table située au niveau « 2 » avec ou sans les compétences Saut ou Escalade pour 1 point de mouvement supplémentaire. Un personnage sur la zone de la table bénéficie du bonus de surplomb pour ses attaques à distance et au corps-à-corps. Il est possible d'attaquer les zones adjacentes au corps-à-corps depuis cette zone avec ou sans la compétence Allonge. La zone de la table ne bloque pas la ligne de vue.

Récupération de l' Overlord : Au début du scénario, L' Overlord prend le jeton relique  et le place sur sa plaque de récupération. Le chiffre représente le nombre de gemmes qu'il récupère par tour.

Ni vu, ni connu : quand une figurine de l' Overlord est tuée, celle-ci est couchée dans la zone où elle se trouve et ne génère pas de phénomène de gêne. Un Héros dans cette zone peut réaliser une manipulation simple pour retirer le cadavre du plateau, à condition que la zone soit vide d'ennemi. L' Overlord place la figurine à côté de son livre de Skelos.

Niveau d'alerte : durant la partie, le niveau d'alerte peut augmenter, selon les règles suivantes :

-au début du tour de l' Overlord après sa phase de récupération, si un Héros se trouve dans la même zone qu'un ou plusieurs ennemis vivants, le niveau d'alerte augmente immédiatement de 1.

-si, durant son tour, l' Overlord déplace une figurine dans une zone qui contient une ou plusieurs figurines couchées, le niveau d'alerte augmente immédiatement de 1. Les figurines couchées dans cette zone sont immédiatement retirées du plateau et placées près du livre de Skelos.

Le niveau d'alerte peut augmenter plusieurs fois lors d'un même tour de l' Overlord. Le niveau d'alerte ne peut augmenter qu'une fois par zone et par tour. A chaque fois que le niveau d'alerte augmente, remplacez le jeton placé sur le jeton de Récupération de l' Overlord par celui de la nouvelle valeur.

Fausse preuve Et faux coffre?!! : La fausse preuve détenue par Zaporavo est conservée dans un des 3 coffres rouges placés comme indiqué sur le plan.

Les coffres rouges sont représentés par les jetons coffres numérotés. le paquet contient la fausse preuve et deux coffres piègés. Leur ouverture réclame une manipulation complexe de difficulté 3.

Si un Héros tombe sur un coffre piégé, il subit les dommages d'un  sans défense possible.

Sus aux cambrioleurs!!! : lorsque la preuve est découverte, l'alerte est donnée.

l' Overlord place immédiatement les figurines à côté du livre de Skelos sur le jeton  de son choix.

il place les Chiens de Foo sur l'emplacement . Une figurine de l' Overlord présente dans une zone où se trouve la grille séparant les deux zones l'ouvre gratuitement, libérant ainsi la meute.

l' Overlord prend les deux tuiles Chiens de Foo et la tuile Evènement et les place en début de rivière de la façon suivante :

position 1: Chien de Foo.

position 2: Chien de Foo.

position 3: Evènement.

son indice de récupération n' évolue plus.

Fuite de la Tour : les Héros ont deux façons de quitter la Tour :

-en empruntant la porte principale représentée par . Pour cela ,ils doivent tuer Zaporavo et prendre la clé de la Tour sur son cadavre. Une fois Zaporavo tué, on place la carte "Clé de la Tour" sur la zone occupée par Zaporavo. Une manipulation simple suffit à ramasser et à utiliser la clé.

-en sautant depuis le sommet de la Tour dans l' étang en contrebas.

une fois sortis de la Tour, les Héros peuvent prendre la fuite par la zone  en sortant du plateau par un mouvement normal. Un Héros sorti du plateau ne peut plus revenir en jeu.

Portes : les portes situés au niveau 3 coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la 1re fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'un Orbe explosif, d'un javelot, de deux potions de vies et les " Bottes de Kordava".

Suite de l'aventure : Si le camp des Héros s' enfuit avec la preuve, il gagne 1 Point de Victoire. Le scénario suivant sera L'Acte V: "La dernière pièce du Puzzle"

Si L' Overlord garde la preuve à la tour, il gagne un Point de Victoire. Le scénario suivant sera L'Acte IV: "A recherche d' une piste".

